أدب



الميتافيـــرس

وتجليـــــــات الأدب



د. محمود الضبع

أستاذ النقد الأدبي، وعميد كلية الآداب جامعة قناة السويس، مصر

كان الأدب مصدرا مهما من مصادر الإنتاج التكنولوجي من قبل أن يتبلور مفهوم التكنولوجيا ذاته، فقد استطاعت الأفكار الخيالية في الأدب منذ قديم الزمان أن تتحول إلى واقع فعلي بمرور الزمن، بدءا من حلم الإنسان بالطيران، والانتقال اللحظي من مكان إلى مكان، ومرورا بالأدوات الافتراضية التي لم يكن لها وجود سوى في الآداب والفنون، وليس انتهاء بتصور عوالم كاملة لا تنتمي إلى أرضنا التي نعرفها وعالمنا الذي نعيش فيه، وإن كانت تحاكيه ولكن بخلق عالم افتراضي لا وجود له، وكان الاعتماد دائما على إحداث انتقال زمني بعيد، سواء إلى المستقبل، أو إلى الماضي السحيق.

يمكن الوقوف في الآداب والفنون العالمية على كثير من الأعمال، بداية من فونتنل، وجول فيرن، وهـ. ج. ويلز، وغيرهم -كما سبق- ، والتي اعتمدت جميعا على الانطلاق بالخيال نحو عوالم موازية، أو عوالم تخييلية افتراضية، تكون للبشر فيها هيئات جديدة، وأدوار جديدة، وإمكانات حركة وانتقال أكثر سرعة وخفة عشرات المرات مما هو متحقق في الواقع الفعلي.

> **استطاعت الأفكار الخيالية في الأدب منذ قديم الزمان أن تتحول إلى واقع فعلي بمرور الزمن**

كما يمكن الوقوف في الأدب العربي على كثير من الأعمال التي تم تصنيفها تحت مسمى الفانتازيا، وإن كنا بمنظور اليوم يمكن أن نتناولها بمدخل العالم الافتراضي/ عالم الميتافيرس، لأنها بالفعل ترسم عالما افتراضيا متخيلا تماما، ومنها:

توفيق الحكيم -مثلا- وقصة (في سنة مليون) التي تصور عالما افتراضيا لا يعرف أهله الموت، وأعماله المسرحية: تقرير قمري، ورحلة إلى الغد، اللتان يسافر فيهما الأبطال إلى الفضاء.

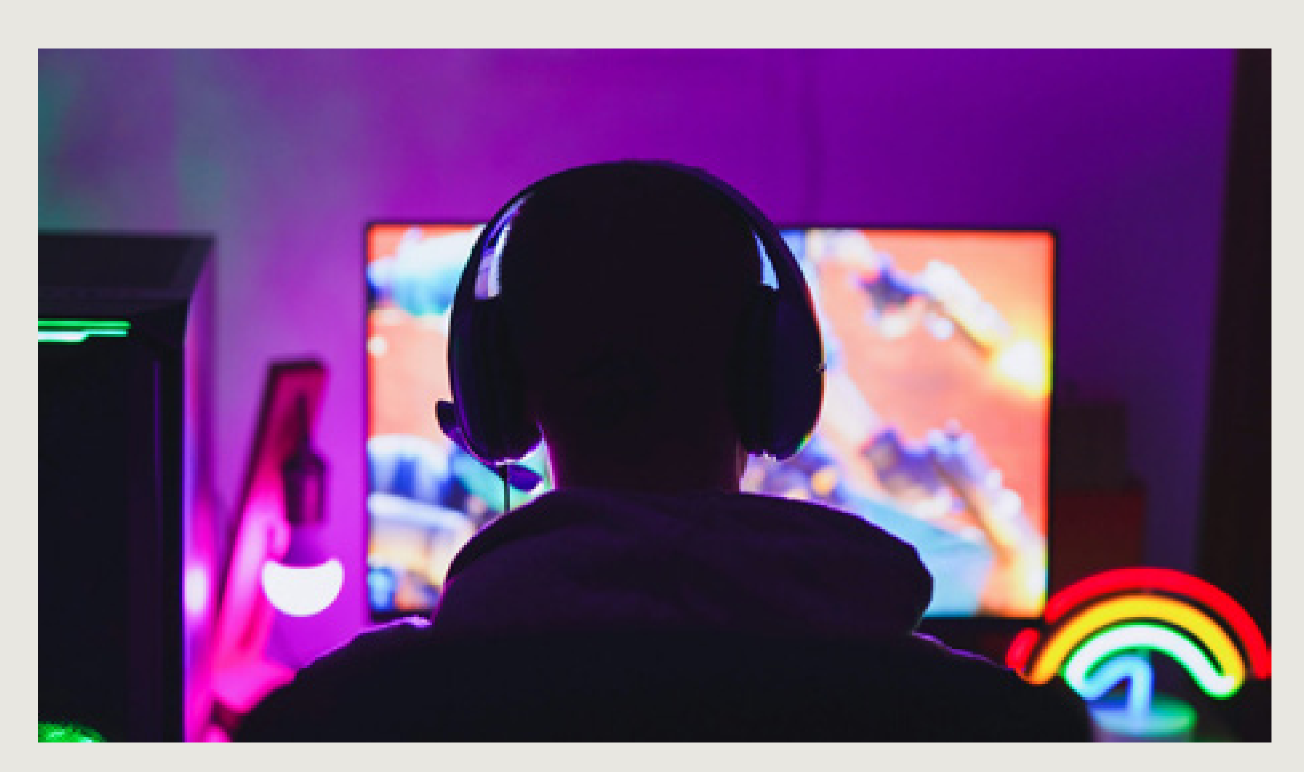
يوسف السباعي، وروايته **(لست وحدك)** التي تحكي عن رحلة إلى الفضاء يقوم بها ستة أشخاص في سفينة فضائية تستهدف استكشاف الكواكب الأخرى.

ورواية **(السيد من حقل السبانخ)** لصبري موسى، التي يصور فيها عالما مستقبليا يعيش فيه البشر في كرة بلّورية في الفضاء (لأن الأرض فسدت للحياة تماما)، ويخضع الجميع لهيمنة العلم وأجهزته وتطبيقاته، ويلتزمون بخطوات محددة في كل تفاصيل حياتهم، تتكرر كل يوم بشكل آلي، وعندما يقرر (هومر) مثلا الخروج عن صف الموظفين ليتأمل الشمس عبر الجدار الزجاجي، فإنه يبدأ في التمرد، ومن خلاله يتم رصد هذا العالم بتفاصيله التي تفتقد للمشاعر الإنسانية تماما بعد أن تحولت للآلية.

ورواية **(الواجهة)** ليوسف عز الدين عيسى، التي تتحدث عن **(السيد ميم)** الذي وجد نفسه في مدينة تتكون من شارع واحد، ولا يعلم من أين أتى ولا ماذا عليه أن يفعل، ويكتشف أن كل ما حوله يدور على نحو آلي وبقوانين صارمة، فيمكنه أن يدخل المطعم في أوقات محددة لتناول الطعام، ويذهب لعمله ويعود إلى منزله في أوقات محددة، ولكن بشرط ألا يتحدث مع أحد، فإذا تحدث سيكون مصيره الموت... ومن خلال هذا العالم الافتراضي الآلي يكتشف الكثير مما حوله، ومما تخفيه المدينة في الوجه الآخر الديستوبي لها.

وبالإضافة إلى ذلك هناك أعمال عربية كثيرة معاصرة عالجت الواقع الافتراضي الذي يشبه عالم الميتافيرس بصيغه المستقبلية المطروحة.





"المتأمل لكل أشكال الواقع الافتراضي كما طرحته تكنولوجيا الألفية الثالثة، سيجد أنه يعتمد في المقام الأول على نسج سردية محبوكة العناصر

السرد خلفية مرجعية في الميتافيرس:

أما على مستوى الميتافيرس بتطبيقاته التي ظهرت حتى الآن (في السينما أو ألعاب الفيديو التفاعلية، أو التطبيقات التكنولوجية المعتمدة التقنيات ثلاثية الأبعاد)، بالإجمال يمكن القول إن السرد يمثل خلفية مرجعية في كل هذه الأشكال من الميتافيرس، والمتأمل لكل أشكال الواقع الافتراضي كما طرحته تكنولوجيا الألفية الثالثة، سيجد أنه يعتمد في المقام الأول على نسج سردية محبوكة العناصر، وأنه إذا تم تفريغه من هذه السردية، فإنه يفقد الحكاية، التي تفقده بدورها عالمه السحري.

ففي إنترنت الأشياء، هناك سردية كامنة تتعلق بقصة حياة الإنسان، وطريقة عيشه، أو بمعنى أدق الصيغة التي يرغب أن يعيش بها، فالمعنى الأساسي لإنترنت الأشياء هو ربط وتوصيل كل الأدوات والأجهزة التي يستخدمها الإنسان في حياته وتوصيلها عن بعد بما يسمح باستخدامها من أي مكان وعبر أي وسيط، وهو ما غدا اليوم يمثل السردية الكبرى التي لا تستطيع البشرية الفكاك من أسرها.

وفي ألعاب الفيديو الإلكترونية، تقوم كل لعبة على سردية، أو فكرة حكاية يتم تقديم بعض عناصرها، ويقوم اللاعب باستكمالها، وكأنه يكمل سرديته هو على نحو تفاعلي (بمفهوم الأدب التفاعلي)، وهو ما يذكرنا بالمفهوم الأساسي لعلم السرد، وهو الطريقة التي يتم بها الحكي، وليست الحكاية ذاتها، وهو ما يذكرنا بتحليل السرد عند رولان بارت - مثلا- واعتماده على تحليل الأسلوب الذي يتم به سرد القصة، ورؤيته أن كل مادة تصلح لأن يتم حكيها في السرد: **(فالسرد يمكن أن تحتملة اللغة المنطوقة شفوية - كانت أم مكتوبة - والصورة ثابتة كانت أم متحركة، والإيماء، مثلما يمكن أن يحتمله خليط منظم من هذه المواد، والسرد حاضر في الأسطورة وفي الحكاية الخرافية، وفي الحكاية على**

لسـان الحيوانـات، وفـي الخرافـة وفـي الأقصوصـة والملحمـة والتاريـخ والمأسـاة والدراما والملهـاة والبانطوميـم، واللوحـة المرسـومة، وفـي النقـش علـى الزجـاج، وفـي السـينما الكومكـس، والـخبر الصحفـي التافـه، وفـي المحادثـة، وفـضلا عـن ذلـك فـإن السرد بأشـكاله اللانهائيـة تقريبـا حـاضر فـي كل الأزمنـة وفـي كل الأمكنـة وفـي كل المجتمعـات فهـو يبـدأ مـع تاريـخ البشريـة ذاتـه، ولا يوجـد أي شـعب بـدون سرد).

”

يذكرنا "باعتماد تودوروف" في تحليله السردي على ما أسماه السردية، أي تحليل البنية الأساسية التي توفر شكلا قواعديا

كل ذلـك يحيلنـا إلـى الوقـوف علـى السرديـات الكامنـة وراء ألعـاب الفيديـو التفاعليـة التـي تتـم الآن فـي الواقـع الافتراضـي، وتصنـع عالـم الميتافيـرس:

حيـث قامـت لعبـة **الفورتنايـت** منـذ إصدارهـا فـي عـام 2017 علـى سرديـة إنقـاذ العالـم مـن الزومبـي، **(save the world)**، بعـد أن تعرضـت الأرض لعاصفـة أدت لاختفـاء 98٪ مـن البـشر عالميـا، وهنـا ظهـرت كائنـات الزومبـي (الموتـى الأحيـاء بلا عقـل) لتهاجم النسـبة المتبقيـة مـن البـشر، وهنـا يبـدأ دور اللاعبـين فـي محاربـة العاصفـة، وحمايـة البشر المتبـقين، وخـوض الحـرب ضـد كائنـات الزومبـي، بـكل مـا تقتضيـه هـذه الحـرب مـن القتـال واسـتخدام الأسـلحة وتطويرهـا والتخطيـط الاسـتراتيجي لإدارة الحـرب، وكلمـا تقـدم اللاعبـون وحققـوا المزيـد مـن الانتصـارات تتحسـن مواصفاتهـم القتاليـة، وتـزداد فـرق الدعـم لديهـم، وتتطـور أسـلحتهم.

كمـا قامـت لعبـة **(الروبلوكـس)** علـى سرديـة تصميـم الإنسـان لعالمـه الـذي يرغـب أن يعيـش فيـه وإمكانيـة تغيير عنـاصره وتفاصيـل حياتـه وإعـادة مسـح حكاياتـه القديمـة وبنـاء حكايـات جديـدة.

كما تعتمد لعبة **(المايـنكرافت)** على سردية نسـج القصة التـي يحلـم بـأن يعيشـها اللاعـب، ومداعبـة الخيـال الـبشري فـي حلـم العـودة للكـوخ والحيـاة الطبيعيـة، بشرط ألا يعيـش الصعوبـات التـي كان يعيشـها الفلاح فـي حيـاة الريـف، وإنمـا يكـون فـي إمكانـه الاسـتعادة بـكل التقنيـات والأدوات والأجهـزة التـي تسـاعده علـى بنـاء هـذا الكـوخ والعالـم المحيـط بـه علـى نحـو افتراضـي، فمـثلا هـو لا يحتـاج إلـى بـذل جهـد مرهـق مـن أجـل قطـع الأشـجار، وإنمـا هنـاك أدوات متقدمـة جـدا تسـاعده فـي صنـع ذلـك، ولا يحتـاج إلـى القيـام بنفسـه بأعمـال البنـاء، وإنمـا هنـاك تطبيقـات تقـوم بهـذه المهـام.. باختصـار فـإن الإنسـان يمـارس حلـم العـودة للكـوخ، ولكـن بإمكانـات العالـم المتطـور تكنولوجيـا، ومتعـة الحيـاة تكمـن فـي نسـجه هـو لهـذا العالـم وإدارتـه فـي ظـل التحديـات التـي تواجهـه، وفـي ظـل الرغبـة الدائمـة فـي التطويـر والتحسـين والارتقـاء مـن مسـتوى إلـى مسـتوى آخـر، يعتمـد فـي نهايـة الأمـر علـى غريـزة الامتـلاك والسـعي وراءهـا.

فهـل سيصنع الميتافيرس عالمـا أفضـل مـن عالمنـا؟ الـذي تزايـدت مخاطـره بين الحـروب، والإرهـاب، والتصحـر، والاختـلال المناخـي، ونقـص المـوارد، ونضـوب مصـادر الميـاه، والتلـوث، والنفايـات التكنولوجيـة، واختـلال الأمـن، وتفـكك الروابـط الاجتماعيـة، وغيرهـا مـن معضـلات تواجـه البشريـة.. أم أنـه سـيخضع الإنسـان لهيمنـة شركات الإنتـاج، ويدفعـه نحـو المزيـد مـن سـيادة ثقافـة الاسـتهلاك، والمزيـد مـن العزلـة عـن الواقـع، والمزيـد مـن المشـكلات الجديـدة التـي لا يمكـن التكهـن بأبعادهـا حتـى الآن، والتـي سـيطرحها هـذا العالـم الخيالـي؟

